

Кельтис



КЕЛЬТИС

Путь Камней

Игра для 2-4 человек в возрасте от 10 лет

Идея и цели игры

Игроки используют карты с цифрами, чтобы провести свои фигуры по каменным тропам как можно дальше. Игроки должны решить в каком порядке им выкладывать карты: в восходящем или нисходящем. На тропе можно получить камни желаний и другие бонусы. В конце игры ваши очки будут зависеть от того, как далеко вы продвинулись по тропам и сколько камней вы собрали. Если вы соберете недостаточно камней, то потеряете очки. В игре побеждает игрок с наибольшим количеством очков.

Компоненты игры



Ход игры

Игру начинает игрок, последним из собравшихся посетивший Ирландию. Если это трудно определить, то игру начинает старший игрок. Ход передается от игрока к игроку по часовой стрелке. На свой ход игрок должен сыграть **одну** карту, а затем взять **одну** карту.

1. Сыграть карту.

Игрок играет **одну** карту с рук. Есть два способа это сделать:

- игрок сбрасывает карту и кладет ее возле поля лицевой стороной вверх в колоду сброса, отдельную для каждого цвета. Таким образом, может быть до 5 колод сброса;

- или же игрок кладет карту перед собой лицевой стороной вверх. Если это **его** первая карта соответствующего цвета (тропы), то игрок передвигает свою фигурку на первый камень соответствующего ряда (значение ряда = -4). Если игрок уже выкладывал карты этого цвета перед собой, то новую карту необходимо положить на предыдущую чуть ниже, так, чтобы было видно значение прежней карты. Затем игрок передвигает свою фигурку дальше по тропе еще на **один** камень. За каждую карту фигурку можно передвинуть только на один камень. Цифра на карте не играет роли для передвижения. На одном камне могут находиться фигурки нескольких игроков, их можно ставить друг на друга.

Заметка: на каждой каменной тропе может находиться только **одна** фигурка одного цвета. И для каждого цвета игрок выстраивает только **одну** колонну карт.



Карты можно выкладывать двумя способами:

- **либо** начинать нужно с **меньшего** значения: в таком случае каждая последующая карта этого цвета у игрока должна быть **такого же** или **большого** значения по отношению к предыдущей карте.

Пример: на 3 можно положить 3, затем 6, потом 7, снова 7 и так далее.

- **либо** начинать нужно с **большого** значения: в таком случае каждая последующая карта этого цвета у игрока должна быть **такого же** или **меньшего** значения по отношению к предыдущей карте.

Пример: на 9 можно положить 8, снова 8, затем 5, потом 3 и так далее.



Как только вы выкладываете вторую карту определенного цвета, то должны уже следовать выбранному порядку в выкладывании **всех** остальных карт **этого цвета**: либо от меньшего к большему, либо от большего к меньшему.

Заметка: если фигурка игрока добирается до последнего камня (значение ряда = 10), то игрок может сыграть подходящую разрешенную карту этого цвета, чтобы продвинуть любую другую фигурку дальше на один камень.

Плитки

Когда игрок перемещает свою фигурку на камень с **зеленой** плиткой (плитка остается лежать на камне), происходит следующее:



Плитка с цифрой: игрок передвигает свой маркер очков на соответствующее количество пунктов на тропе очков. Большая фигура в этом случае не приносит двойные очки (в отличие от подсчета очков в конце игры).

Кельтский клевер: игрок может передвинуть одну любую фигурку, включая и ту, которая попала на эту плитку, дальше на один камень. Если передвинутая фигурка снова попадает на плитку, то ее действия тоже выполняются, и так далее.



Если фигурка оказывается на камне с **оранжевой плиткой камня желаний**, то происходит следующее: игрок забирает плитку себе, а в конце игры получает соответствующие очки за количество собранных камней желаний.

2. Взять карту.

После того как игрок сбросил или сыграл карту, он берет **одну** новую карту, чтобы в руке у него было снова 8 карт. Но он не может взять карту, которую сбросил в этот ход.

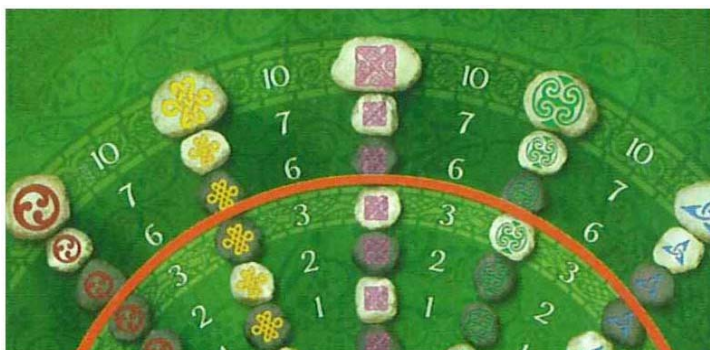
Игрок может взять либо верхнюю карту из колоды, **либо** верхнюю карту из одной из колод сброса, лежащих лицевой стороной вверх возле поля (для каждого цвета должна быть своя колода).

Ход передается следующему игроку по часовой стрелке.

Конец игры

Игра может закончиться двумя способами:

- либо как только в целевом пространстве (последние три ряда) оказываются в общей сложности **5 фигур** (в независимости от их цвета или тропы); если пятая фигурка передвигается на камень с плиткой, то действия этой плитки не выполняются;
- либо когда берется последняя карта из колоды.



Подсчет очков

Каждая фигурка на тропе камней приносит игроку столько очков, сколько указано рядом с камнем. Большая фигура приносит двойное количество очков. Очки отмечаются на тропе очков. Если игрок набирает больше 50 очков, то его маркер переходит в начало тропы, а 50 добавляется к общему числу очков.

Если фигурка находится на камне в ряду с отрицательным значением, то игрок вычитает соответствующее количество очков из своего результата. Для большой фигуры отрицательные очки тоже удваиваются. За фигурки в месте старта очки не даются, но и не забираются.

После этого игроки получают очки за собранные в процессе игры камни желаний. Маркер очков передвигается по тропе вперед или назад в соответствии с таблицей.

Побеждает игрок с наибольшим количеством очков. Если у нескольких игроков одинаковое наивысшее количество очков, то все эти игроки объявляются победителями.

Количество камней	Очки
0	-4
1	-3
2	2
3	3
4	6
5 и больше	10



Автор: Райнер Книция считается одним из самых успешных авторов настольных игр в мире. Компания Kosmos Verlag выпустила много его игр. К самым знаменитым играм автора относятся Lost Cities, игры серии Lord of the Rings и игры фантастического мира Blue Moon.

Редакторская обработка: TM-Spiele

Оформление: Claus Stephan и Martin Hoffmann

Компания благодарит всех, кто тестировал игру и вычитывал правила. Автор особенно благодарит Sebastian Bleasdale за его огромный вклад в разработку игры, а также Iain Adams, Chris Bowyer, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin и Chris Lawson.

© 2008 KOSMOS Verlag
Pfizerstrasse 5 – 7, 70184, Stuttgart
Тел.: +49 711 2191-0
Факс: +49 711 2191-199
info@kosmos.de
www.kosmos.de
Все права защищены.

Art.-Nr: 690359
Сделано в Германии

Перевод правил: Егор Садошенко (Yegor Sadoshenko), 2009